le jeu de rôle se conjugue à l'imparfait

par Thomas Munier (domaine public) https://outsiderart.blog/

Cet article évoque le jeu de rôle en tant qu'art ou en tant qu'expérience. Il n'a aucune pertinence pour le jeu de rôle pratiqué en tant que jeu.

Pour Morgane Reynier, une partie de JDR est belle car c'est un mandala, une œuvre d'art éphémère. C'est aussi ce qui fait son imperfection. Nous ne pouvons pas couper ce que nous avons dit, une grande partie du contenu est improvisée (même avec des scénarios bétonnés), la création à plusieurs nécessite des allers et retours et du méta-discours. Rien à voir avec l'aspect fini d'une représentation de théâtre (les actrices savent leurs textes par coeur, ont répété leurs gestes, ne s'adressent plus l'une à l'autre sans sortir du personnage) ou un film de cinéma (le contrôle est accru, on fait plusieurs prises, on monte...).





En débriefing, on voit que la partie, si on y cherchait une expérience ou une pratique artistique, est rarement satisfaisante à 100 %.

La perfection semble structurellement hors de portée, et notamment l'immersion totale, et le discours purement fictionnel, ou purement utile. Il reste cette part de discours qui ne tombe pas juste, ces incompréhensions, ce méta-discours, ces cafouillages, ces pauses, ces sorties de jeu et ces ventres mous.

Si l'on veut un résultat fini, une sorte de pureté, je vois deux écoles :

+ Des systèmes de jeu qui limitent au maximum ces sorties de piste. Des systèmes freeform, où les mécaniques s'entendent peu, des systèmes vertueux, qui portent la qualité des énoncés des joueuses, des systèmes simples, avec peu de technique ;
+ Des joueuses expérimentées, qu'elles soient rompues au système utilisé, le manipulant avec silence et fluidité, ou qu'elles soient issues du théâtre d'improvisation ou du jeu immersionniste, deux pratiques bannissant le méta.



Las ! Le tout-fictionnel ne suffit pas. Une table peut abolir le méta mais produire des fictions plates ou des roleplays insipides, car justement la coordination méta tient un rôle central dans la qualité de l'expérience ou de l'œuvre d'art. Qu'on se figure un tour dans un manège à sensations : l'expérience gagne en intensité si on la fait en groupe, si on commente, si on crie, si on jubile, si on discute avant et après le manège. Voilà pour le rôle du commentaire dans l'expérience. Notre appréciation et notre compréhension d'une œuvre d'art s'inscrit dans un dialogue culturel permanent, entre culture générale, explication de texte, débats esthétiques. Pratiquer le jeu de rôle en tant qu'art implique ces débats en briefing, en débriefing, et tout au long de la partie. Sermonner une autre joueuse sur sa fourberie dans un jeu de rôle moral fait partie de l'expérience, manifester son admiration face à la narration d'une autre dans un jeu de rôle esthétique fait partie de l'oeuvre d'art, tout comme une pièce de théâtre existe par les applaudissements, les consignes de mise en scène, et la coordination entre actrices.

Le jeu de rôle, loisir méta-fictionnel par excellence selon Vivien Féasson, trouve sa qualité d'expérience et d'oeuvre d'art par l'entremise du méta. Quand Eugénie évoque le style d'une joueuse, elle explique que le jeu en performance se trouve dans un investissement conscient des différents niveaux de discours, et leur interpénétration. Le médium est le message, et le message du jeu de rôle se situe dans ce troisième espace qu'est le méta, entre joueuse et fiction.

Une fois accepté le rôle du méta, il reste la question de la qualité des interventions. Faut-il bannir toute mollesse de jeu, tout temps mort, tout cliché ? Les systèmes vertueux et le casting de joueuses semblent promettre cet horizon. Mais la partie parfaite n'aura pas lieu. Les systèmes les plus vertueux échouent à faire accéder une table débutante à la magie annoncée sur la quatrième de couverture : il faut toujours un peu de pratique. Et même l'équipe la plus chevronnée pourra de temps à autre peiner à s'harmoniser, ou laisser une ou deux joueuses sur le carreau. Et par ailleurs, le choix de jeux spécialisés ou le casting de joueuses présentent le même écueil : ils mettent trop de joueuses à l'écart.

La vraie émotion que nous recherchons est peut-être le partage. Si tout le monde met de l'eau dans son vin, on jouera à un jeu plus inclusif, on acceptera des joueuses débutantes à la table. La partie sera imparfaite. Et c'est le prix d'un partage réussi, d'un moment d'humanité.

Relecture : Eugénie, Côme Martin